



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: SPACE WOLVES

# CACCIATORI DEL VUOTO DI THORYK

Ogni Space Wolf che segue il Capo Guerriero Thoryk in battaglia è stato scelto personalmente per la ferocia, il coraggio suicida e l'istinto da cacciatore. Questi figli di Russ hanno combattuto assieme su molti mondi alieni, inseguendo i campioni nemici e i leader sul campo come prede per poi abbattersi in un ululante branco e fare a pezzi gli sventurati rivali.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Capo Guerriero Thoryk (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola requiem; fucile requiem a lunga gittata perfezionato; arma potenziata perfezionata.

### B Squadra Intercessor (10 modelli)

- 1 Intercessor Sergente è equipaggiato con: pistola requiem; spada a catena Astartes.
- 9 Intercessor sono equipaggiati con: fucile requiem a lunga gittata; pistola requiem; arma da corpo a corpo.

### C Squadra Oppressori (5 modelli)

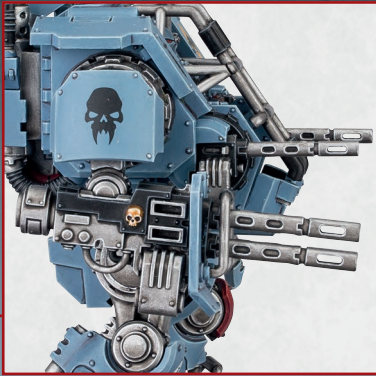
- Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem specialistica; coltello da combattimento; paracadute grav degli Oppressori.

### D Armatura Tattica Invictor (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lanciagranate Tempesta di Schegge; requiem pesante; doppio cannone automatico Salva di Ferro; doppio mitragliatore pesante Salva di Ferro; maglio dell'Invictor.



Doppio cannone automatico  
Salva di Ferro



Pistola requiem specialistica

Paracadute grav  
degli Oppressori

Coltello da combattimento



Oppressori

D

B

C

A



# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: SPACE WOLVES

## CACCIATORI DEL VUOTO DI THORYK

### ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Cacciatori del Vuoto di Thoryk nelle prossime pagine; esse sono ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Giuramento Solenne, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

### GIURAMENTO SOLENNE

*In guerra gli Space Marines proferiscono solenni voti di distruggere i nemici dell'Imperatore e di mantenere alto l'onore del Capitolo, e tali giuramenti sono sacrosanti. Gli Angeli della Morte attaccano con la precisione di un chirurgo e la forza di un tuono. Esperienza e abilità tattica li aiutano a leggere il mutevole campo di battaglia con velocità e lucidità sovrumane, concentrando la propria ira su un bersaglio prioritario alla volta. Le risorse comando vengono annientate, lasciando il nemico senza leader. Armature pesanti, potente artiglieria e le rinomate élite vengono eliminate in un lampo, finché gli Angeli della Morte dell'Imperatore non si ergono vittoriosi su una distesa di relitti fumanti e cadaveri crivellati di colpi e l'onore non è stato infine ripristinato.*

All'inizio della tua fase di Comando scegli un'unità dell'armata dell'avversario. Fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, quell'unità nemica è il bersaglio del tuo Giuramento Solenne. Ogni volta che un modello con questa abilità effettua un attacco contro il bersaglio del tuo Giuramento Solenne puoi ripetere il tiro per Colpire.

### POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **CAPO GUERRIERO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Cacciatore Instancabile. Puoi sostituirlo con Feroce.

### POTENZIAMENTO STANDARD

#### CACCIATORE INSTANCABILE

*Dopo aver fiutato l'odore della preda, questo guerriero la insegue con determinazione e combatte con fredda crudeltà finché non riesce ad abbatterla.*

All'inizio del primo round di battaglia scegli un'unità nemica. Ogni volta che il portatore effettua un attacco che ha come bersaglio quella unità aggiungi 1 al tiro per Ferire.

0

### POTENZIAMENTO OPZIONALE

#### FEROCE

*Sempre bramoso di far scorrere il sangue dei nemici sul filo della sua lama, questo spietato combattente si lancia nel cuore della mischia non appena ne ha l'occasione.*

Puoi scegliere questo modello come bersaglio dello Stratagemma Intervento Eroico per OPC, e puoi farlo anche se hai già usato quello Stratagemma su un'unità differente in questa fase.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Grande Saga. Puoi sostituirlo con Conquistatori Implacabili.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### GRANDE SAGA

*Ogni Space Wolf sogna un giorno di compiere grandi gesta degne di una saga memorabile. Tra i trionfi più gloriosi che è possibile conseguire c'è l'uccisione di una grande bestia o di un malvagio campione nemico.*

All'inizio del primo round di battaglia scegli un modello di **PERSONAGGIO** nemico, **MOSTRO** nemico o **VEICOLO** nemico.

Alla fine della battaglia ottieni 8PV se quel modello nemico è stato distrutto. Se quell'unità nemica è stata distrutta dal tuo modello di **CAPO GUERRIERO** ottieni invece 12PV.

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### CONQUISTATORI IMPLACABILI

*Ancora prima di entrare a far parte del Capitolo, i futuri Space Wolves combattono tra le fila delle tribù guerriere di Fenris e imparano a conquistare i territori nemici con incursioni rapide e decisive. Le conoscenze apprese in questo modo li accompagneranno per tutta la vita.*

Alla fine del turno dell'avversario ottieni 3PV se controlli almeno un segnalino obiettivo nella Terra di Nessuno e controlli almeno lo stesso numero di obiettivi nella Terra di Nessuno rispetto all'avversario.

## STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



### UNA MORTE DA GUERRIERO

CACCIATORI DEL VUOTO DI THORYK – STRATAGEMMA GESTO EPICO

*Gli Space Wolves combattono all'ultimo sangue, ben sapendo che la morte in battaglia è un premio da accogliere con gioia.*

**QUANDO:** nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

**BERSAGLIO:** un'unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità viene distrutto, se quel modello non ha combattuto in questa fase tira un D6. Con 4+ non rimuovere dal gioco il modello distrutto; esso può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i propri attacchi, poi viene rimosso dal gioco.



### SENSI ACUTI

CACCIATORI DEL VUOTO DI THORYK – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Persino tra gli Space Marines la capacità degli Space Wolves di fiutare il nemico e percepirlo in condizioni di scarsa illuminazione è una dote notevole, che li rende cacciatori pressoché inesorabili.*

**QUANDO:** nella tua fase di Tiro.

**BERSAGLIO:** un'unità degli **ADEPTUS ASTARTES** della tua armata che non è stata scelta per sparare in questa fase.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno l'abilità [IGNORA LA COPERTURA], e ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco contro un'unità **PERSONAGGIO** ripeti i tiri per Colpire pari a 1.



### AGGUATO DEL BRANCO

CACCIATORI DEL VUOTO DI THORYK – STRATAGEMMA ESPEDITO STRATEGICO

*I guerrieri nemici scoprono di essere in pericolo solo quando vengono investiti da una raffica che squarcia le tenebre. Poi da ogni direzione si levano gli ululati e il terrore prende il sopravvento...*

**QUANDO:** nella tua fase di Tiro, subito dopo che un'unità di **SQUADRA OPPRESSORI** della tua armata ha terminato di effettuare i propri attacchi.

**BERSAGLIO:** un'unità nemica che è stata colpita da uno o più di tali attacchi e che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di quella unità di **SQUADRA OPPRESSORI**.

**EFFETTO:** quella unità nemica deve effettuare un test per i Traumi. Quando lo fa sottrai 2 dal risultato.

## CAPO GUERRIERO THORYK

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	3+	4	6+	1



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Spesso nei contingenti degli Space Wolves il grado di Guardia del Lupo Capo Guerriero sostituisce quello di Tenente. Eroi come Thoryk incarnano la furia predatoria e le capacità belliche conquistate a caro prezzo per cui il Capitolo è famoso. Persino contro gli orrori più spaventosi il loro coraggio è saldo quanto il sostrato roccioso fennisiano.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
Fucile requiem a lunga gittata perfezionato	24"	2	2+	4	-1	2

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma potenziata perfezionata	Mischia	5	2+	5	-2	2

#### LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **SQUADRA INTERCESSOR**

#### ABILITÀ

BASE: **Leader**

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

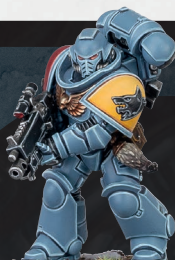
**Priorità dei Bersagli:** l'unità di questo modello è idonea a sparare e a dichiarare una carica in un turno in cui ha Ripiegato.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, TACTICUS, CAPO GUERRIERO, THORYK

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## SQUADRA INTERCESSOR

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	3+	2	6+	2



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Squadre Intercessor sono in grado di scatenare salve di fuoco dirompenti mentre avanzano o mantengono la posizione. Hanno accesso a una gamma di armi requiem adatte a diversi compiti, dagli ingaggi dalla lunga distanza allo sgombero di complessi di bunker.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Fucile requiem a lunga gittata [ASSALTO, PESANTE]	24"	2	3+	4	-1	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada a catena Astartes	Mischia	5	3+	4	-1	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1

#### SQUADRE DI PATTUGLIA

All'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, prima che qualsiasi unità venga schierata, questa unità può essere divisa in due unità, ciascuna formata da cinque modelli.

#### ABILITÀ

FAZIONE: **Giuramento Solenne**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, TACTICUS, SQUADRA INTERCESSOR

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## SQUADRA OPPRESSORI

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	3+	2	6+	1



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Truppe d'urto a inserimento rapido, le Squadre Oppressori spesso si schierano tramite paracaduti grav e alettoni direzionali per atterrare con estrema precisione. Muovendosi furtive, raggiungono la posizione ideale da cui colpire e, una volta pronte, scatenano la propria furia con ruggiti aumentati artificialmente e raffiche di carabine e pistole.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Pistola requiem specialistica [PISTOLA, PRECISIONE]	12"	1	3+	4	-1	1
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Coltello da combattimento [PRECISIONE]	Mischia	4	3+	4	0	1

#### ABILITÀ EQUIPAGGIAMENTO

Paracadute Grav degli Oppressori: il portatore ha l'abilità Attacco in Profondità.

#### ABILITÀ

BASE: Esploratori 6"

FAZIONE: Giuramento Solenne

**Assalto Temibile:** all'inizio della fase di Combattimento, ogni unità nemica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità con questa abilità deve effettuare un test per i Traumi.

KEYWORD: FANTERIA, FUMO, IMPERIUM, PHOBOS, SQUADRA OPPRESSORI

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## ARMATURA TATTICA INVICTOR

M	R	S	Fe	D	CO
8"	8	3+	12	6+	4



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Munita di reattori e servomotori silenziosi, l'Armatura Tattica Invictor è il camminatore da combattimento ideale per fornire supporto alle operazioni di avanguardia ma anche per agire in maniera indipendente da una forza d'attacco. In battaglia viene pilotata da guerrieri scelti appositamente, la cui vocazione è difendere i confratelli.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
<b>ARMI DA TIRO</b>						
Lanciagranate Tempesta di Schegge [AREA]	18"	D6	3+	4	0	1
Requiem pesante [SCARICA DI COLPI 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Doppio cannone automatico Salva di Ferro [BINATA]	48"	3	3+	9	-1	3
Doppio mitragliatore pesante Salva di Ferro [CADENZA RAPIDA 3, BINATA]	36"	3	3+	4	0	1
<b>ARMI DA MISCHIA</b>						
Maglio dell'Invictor	Mischia	5	3+	14	-2	3

#### DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

#### ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Esploratori 8"

FAZIONE: Giuramento Solenne

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, IMPERIUM, PHOBOS, ARMATURA TATTICA INVICTOR

KEYWORD DI FAZIONE:  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES